6 nimmt!®

amigo-spiele.de/04910

من فولفجانج كرامر
مع رسوم توضيحية من فرانز فوهفينكل
لعبة للأذكياء فقط!

اللاعبون: 2–10 أشخاص **السن:** بدءًا من 8 سنوات **المدة:** حوالي 45 دقيقة

المحتوى: 104 بطاقة لعب

فكرة اللعبة

الهدف من اللعبة هو عدم جمع أية بطاقات. كل بطاقة يجب عليك أخذها، تعطيك نقطة سالبة لكل أحمق! الفائز هو الذي يكون في النهاية لديه أقل عدد من الحمقى.

التحضير للعبة

اخلط جميع البطاقات واعط **10 بطاقات** لكل لاعب. يأخذ جميع اللاعبين بطاقاتهم في يدهم.
قم بتحضير ورقة وقلم.

قم بتشكيل أربعة صفوف

ضع أعلى أربع بطاقات من رصة البطاقات المتبقية مكشوفين تحت بعضهم في منتصف الطاولة. تُشكل كل بطاقة بداية صف، ويجوز أن يحتوي هذا الصف بما في ذلك البطاقة الأولى على **5 بطاقات بحد أقصى!** رصة البطاقات التي لا تزال متبقية الآن سيتم الاحتياج لها مرة أخرى في الجولة القادمة وبالتالي توضع جانبًا.

شكل 1: *يبين الصفوف الأربعة عند بدء اللعبة.*

مسار اللعبة

1. قم بإلقاء بطاقة

يضع جميع اللاعبين بطاقة **مغطاة** من البطاقات التي في يديهم على الطاولة أمامهم. عندما يقرر الأخير فقط يتم الكشف عن البطاقات.

من قام بإلقاء البطاقة الأقل، يضعها كبطاقة أولى في أحد الصفوف الأربعة، ثم تأتي ثاني أقل بطاقة على التوالي وهكذا، حتى تم وضع أعلى بطاقة بالتوالي بهذه الجولة. يتم دائمًا وضع البطاقات على التوالي بشكل متجاور. بعد ذلك يتم تكرار هذه العملية حتى يتم إلقاء جميع البطاقات بعد عشر جولات.

كيف تم إدراج البطاقات؟

كل بطاقة ملقاة تناسب دائمًا صف واحد فقط. تسري القواعد التالية:

1. قاعدة: «تسلسل أرقام متصاعدة»
أوراق الصف الواحد يجب أن تشكل دائمًا تسلسل أرقام **متصاعدة.**

2. قاعدة: «أدنى فارق»
يجب دائمًا وضع بطاقة في الصف، الذي يوجد به البطاقة الأخيرة ذات أدنى فارق بالنسبة للبطاقة الجديدة.

مثال: *كما يبين الشكل 1، إذا كانت قيم البطاقات الأولى بكل صف كما يلي: 12، و 37، و 43 و 58. يقوم أربعة لاعبون بإلقاء البطاقات التالية: 14، و 15، و 44 و 61. «14» هي البطاقة الأقل. يتم إدراجها أولاً في صف. وفقا للقاعدة 1 يمكن أن تأتي هذه البطاقة فقط في الصف الأول بعد «12»؛ وكذلك الحال مع البطاقة «15». بحسب القاعدة 1 يمكن وضع البطاقة «44» سواء في الصف الأول، أو الثاني أو الثالث. بحسب القاعدة 2 «أدنى فارق» يجب أن تأتي هذه البطاقة في الصف الثالث. بحسب القاعدة 2 يجب وضع البطاقة «61» في الصف الرابع.*

شكل 2: *يبين الصفوف الأربعة بعد أول جولة.*

2. جمع البطاقات

طالما يضع اللاعب بطاقة في أحد الصفوف، فإن كل شيء يكون على ما يرام. ولكن ماذا يحدث مع صف كامل، أو مع بطاقة لا تتناسب مع أي صف؟
في كلتا الحالتين، يجب على اللاعب الذي ألقى مثل هذه البطاقة، جمع البطاقات.

3. قاعدة: «صف مكتمل»
يمتلئ الصف بخمسة أوراق. إذا كان يجب وضع بطاقة سادسة في هذا الصف بحسب القاعدة 2، فيجب على اللاعب الذي ألقى هذه البطاقة أخذ جميع البطاقات الخمس بهذا الصف. وتمثل بطاقته السادسة بداية الصف الجديد.

مثال: *يقوم اللاعبون الأربعة بإلقاء البطاقات التالية: 21، و 26، و 30 و 36. تأتي البطاقتان «21» و «26» في الصف الأول، والذي يمتلئ الآن بخمس بطاقات. اللاعب الذي قام بإلقاء البطاقة «30»، يجب أن يضع بطاقته في الصف الأول. ونظرًا لأن بطاقته «30» هي البطاقة السادسة، فيجب عليه أخذ الخمس بطاقات بهذا الصف. تمثل البطاقة «30» الآن أول بطاقة جديدة بالصف الأول. كما يجب أن تكون البطاقة «36» في الصف الأول. وتأتي بعد البطاقة «30».*

شكل 3: *يبين الصفوف الأربعة بعد ثاني جولة.*

4. قاعدة: «البطاقة المنخفضة»

الذي يقوم بإلقاء بطاقة ذات رقم منخفض بحيث لا تتناسب مع أي صف، يأخذ جميع البطاقات من أي صف وعندئذ تمثل بطاقته «المنخفضة» أول بطاقة جديدة في هذا الصف.

مثال: *تم إلقاء البطاقات التالية: 3، و 9، و 68 و 83. يجب وضع البطاقة «3» كأدنى بطاقة أولاً. لا تناسب أي صف. لذلك يقوم اللاعب بإخلاء أي صف. يختار الصف الثاني ويأخذ البطاقة «37». مع بطاقته «3» يفتتح صفًا جديدًا ثانيًا. اللاعب ذو البطاقة «9» محظوظ، لأن بإمكانه الآن وضع بطاقته «9» خلف «3». تأتي البطاقتان «68» و «83» تلو بعضهما في الصف الرابع.*

شكل 4: *يبين الصفوف الأربعة بعد ثالث جولة.*

نصيحة: من يتوجب عليه أخذ صف كامل بسبب «بطاقة منخفضة»، عادة ما يختار الصف الأقل في عدد النقاط السالبة.

الحمقى = نقاط سالبة

على كل بطاقة يوجد بين الأرقام رؤوس حمقى. يمثل كل أحمق نقطة سالبة!
جميع البطاقات ذات:
رقم خمسة (5، و 15، و 25 وهكذا) يوجد بها 2 من الحمقى،
رقم عشرة (10، و 20، و 30 وهكذا) يوجد بها 3 من الحمقى،
رقم متماثل (11، و 22، و 33 وهكذا) يوجد بها 5 من الحمقى.
يعتبر الرقم «55» رقم متماثل ورقم خمسة أيضًا، وبالتالي يوجد بالبطاقة 7 من الحمقى.

رصة الحمقى

البطاقات التي يجب جمعها، ضعها مغطاة أمامك فيما يُسمى رصة الحمقى.

انتبه: البطاقات التي يجب على اللاعب أخذها لا يجوز وضعها في اليد.

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عند إلقاء جميع البطاقات التي في اليد. عندئذ يأخذ كل لاعب كومة الحمقى الخاصة به ويحسب النقاط السالبة.

يتم تدوين النتائج لكل لاعب بورقة خارجية. وعلى الفور تبدأ جولة جديدة.
يتم لعب العديد من الجولات، حتى يجمع أحد اللاعبين ما يزيد على **66 من الحمقى.** ويكون الفائز هو اللاعب الذي لديه أقل عدد من الحمقى.
يمكن بالطبع قبل بدء اللعب الاتفاق على عدد نقاط أو عدد جولات آخر.

نصائح للعب

هناك مثالين يوضحان كيف يمكن أن يخسر اللاعب في هذه اللعبة.
في **أول مثال** يلقي أحد اللاعبين البطاقة «45»، لأنه يعتقد أنه يمكن وضعها خلف البطاقة «41» في الصف الثالث. وهنا يكون قد أخطأ، نظرًا لأنه يجب أن يضعها خلف البطاقة «42» في الصف الرابع. فبحسب القاعدة 2 يظهر أدنى فارق هنا. نظرًا لأن هذه البطاقة هي البطاقة السادسة، فإن يجب عليه أخذ الصف الرابع!

شكل 5: *وضعية البطاقات بحسب المثال ١*

في **ثاني مثال** يلقي أحد اللاعبين البطاقة «62»، ويعتقد أنه يقوم بعمل جيد. وهو يريد وضعها في الصف الأول. ولكن هذا يعتبر خطوة سيئة. لأنه في نفس المسار يلقي لاعب آخر البطاقة «29» ويقوم بتفريغ الصف الأول (أدنى بطاقة). عندئذ يتوجب على صديقنا وضع بطاقته في الصف الرابع ويجمع الخمس بطاقات!

شكل 6: *وضعية البطاقات بحسب المثال 2*

إمكانية للمحترفين لعدد 2-6 لاعبين

من يعشق التكتيكات، نقترح عليه هذه الإمكانية للعب. تسري جميع قواعد اللعبة الأساسية. وبالإضافة إلى ذلك تسري القواعد التالية:

1. جميع البطاقات في اللعبة تكون معروفة

يرتبط عدد البطاقات المستخدمة بعدد اللاعبين.
والقاعدة لذلك هي: عدد اللاعبين مضروبًا في 10 بالإضافة إلى 4 بطاقات.
مثال: 3 لاعبون ⇐ 34 البطاقات من 1–34
4 لاعبون ⇐ 44 البطاقات من 1–44 وهكذا
يتم استبعاد جميع أرقام البطاقات الأعلى.

2. يختار كل لاعب 10 أوراق بنفسه

توضع البطاقات مكشوفة على الطاولة. على التوالي، يأخذ اللاعبون دائمًا بطاقة، حتى يصبح في يد كل منهم 10 بطاقات. عندئذ يجب وضع أربعة بطاقات أيضًا على الطاولة. وتمثل هذه البطاقات الأربع الصفوف الأربعة.

يماثل مسار اللعب فيما بعد اللعبة الأساسية.

لقد اشتريت منتجًا عالي الجودة. ومع ذلك إذا كان لديك
شكوى، يُرجى الاتصال بنا مباشرة.
هل لديك أسئلة؟ يسرنا مساعدتك:
Dietzenbach 63128-D ,D5-23 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße
hotline@amigo-spiele.de :بريد إلكتروني ،www.amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIV, MMXI

Version 2.3